INSTRUCTION MANUAL

GHOULS'N GHOSTS™

SEGA®

Loading Instructions:

Starting Up

1. Make sure the power switch is OFF.

2. Insert the game cartridge into the Console as described in your SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM manual.

3. Turn the power switch ON. If nothing appears on the screen, turn the power switch OFF, remove the cartridge, and try again.

IMPORTANT:
Always make sure that the Console is turned OFF when inserting or removing your Mega Drive/Genesis Cartridge.

For 1 Player: Press Start Button on Mega Drive/Genesis Control Pad 1.

For 2 Players: Press Start Button on Mega Drive/Genesis Control Pad 2.

① Insert Mega Drive/Genesis Cartridge.
② Insert Mega Drive/Genesis Control Pad 1.
③ Insert Mega Drive/Genesis Control Pad 2.

Ladeanweisungen:

Inbetriebnahme

1. Vergewissern Sie sich, daß der Ein-/Aus-Schalter ausgeschaltet ist.

2. Setzen Sie die Spielkassette gemäß der Beschreibung in Ihrer SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM-Anleitung in das Konsolengrundgerät ein.

3. Schalten Sie den Ein-/Aus-Schalter ein. Falls auf dem Bildschirm nichts erscheint, sollten Sie den Ein-/Aus-Schalter ausschalten, die Kassette entfernen und diese dann erneut einsetzen.

WICHTIG:
Achten Sie vor dem Einsetzen oder Herausnehmen Ihrer MEGA DRIVE/GENESIS CARTRIDGE stets darauf, das Konsolengrundgerät auf OFF zu stellen.

Für einen Spieler: Drücken Sie die Starttaste am Mega Drive/Genesis-Steuerpult 1.

Für zwei Spieler: Drücken Sie die Starttaste am Mega Drive/Genesis-Steuerpult 2.

① Setzen Sie die Mega Drive/Genesis Cartridge ein.
② Schließen Sie Mega Drive/Genesis-Steuerpult 1 an.
③ Schließen Sie Mega Drive/Genesis-Steuerpult 2 an.

Instructions de chargement:

Mise en route

1. Assurez-vous que l'alimentation de la console est coupée.

2. Introduisez la cartouche de jeu dans la console, de la manière décrite dans le mode d'emploi de votre "SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM".

3. Mettez la console sous tension. Si rien n'apparaît sur l'écran, mettez la console hors tension, retirez la cartouche et essayez à nouveau.

IMPORTANT:
Faites toujours très attention à ce que l'alimentation de la console soit coupée avant d'introduire ou de retirer une cartouche Mega Drive/Genesis.

Joueur 1: Appuyez sur la touche Start sur le bloc de commande Mega Drive/Genesis 1.

Joueur 2: Appuyez sur la touche Start sur le bloc de commande Mega Drive/Genesis 2.

① Introduisez la cartouche Mega Drive/Genesis.
② Introduisez le bloc de commande Mega Drive/Genesis 1.
③ Introduisez le bloc de commande Mega Drive/Genesis 2.

Instrucciones de carga:

Puesta en funcionamiento

1. Cerciórese de que el interruptor de la alimentación esté en OFF.
2. Introduzca el cartucho del juego en la consola como se describe en el manual SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM.
3. Ponga el interruptor de la alimentación en ON. Si no aparece nada en la pantalla, póngalo en OFF, retire el cartucho y pruebe de nuevo.

IMPORTANTE:
Cerciórese siempre de que la consola esté apagada antes de introducir o retirar el cartucho Mega Drive/Genesis.

Para 1 jugador: Pulse el botón de inicio del teclado de control 1 Mega Drive/Genesis.

Para 2 jugadores: Pulse el botón de inicio del teclado de control 2 Mega Drive/Genesis.

① Inserte el cartucho Mega Drive/Genesis.

② Inserte el Teclado de Control 1 Mega Drive/Genesis.

③ Inserte el Teclado de Control 2 Mega Drive/Genesis.

Istruzioni di caricamento:

Inizio

1. Accertatevi che la Console sia spenta.
2. Inserite la cartuccia del gioco nella Console come descritto nel manuale SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM.
3. Accendete il sistema. Se sullo schermo non appare niente, spegnete il sistema, estraete la cartuccia e ripetete daccapo il procedimento.

IMPORTANTE:
Accertatevi sempre che la Console sia spenta prima di inserire o di estrarre la cartuccia Sega Mega Drive/Genesis.

Per 1 giocatore: Premete il tasto di avvio della Pulsantiera di Comando Mega Drive/Genesis 1.

Per 2 giocatore: Premete il tasto di avvio della Pulsantiera di Comando Mega Drive/Genesis 2.

① Inserite la cartuccia Mega Drive/Genesis.

② Collegate la Pulsantiera di Comando Mega Drive/Genesis 1.

③ Collegate la Pulsantiera di Comando Mega Drive/Genesis 2.

Innan du börjar spela:

Hur du startar spelet

1. Se till att huvudenhetens strömbrytare är AVSTÄNGD.
2. För in spelkassetten i konsolen såsom beskrivs i bruksanvisningen för SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM.
3. Sätt PÅ strömbrytaren. Om ingenting händer, stäng AV strömbrytaren och ta bort cartridgen. Gör om steg 1 – 3.

OBSERVERA:
Kontrollera alltid att strömbrytaren på konsolen är avstängd innan du sätter i en Mega Drive/Genesis Cartridge.

För en spelare: Tryck på startknappen på Mega Drive/Genesis handkontroll 1.

För två spelare: Tryck på startknappen på Mega Drive/Genesis handkontroll 2.

① Här sätter du in spelcartridgen Mega Drive/Genesis.

② Här sätter du in Mega Drive/Genesis handkontroll 1.

③ Här sätter du in Mega Drive/Genesis handkontroll 2.

Ghouls'n Ghosts

Eerie music greets you as you begin the ghostly journey into a land of ghouls and goblins. You're Sir Arthur, a knight with one huge headache. The wicked and evasive Prince of Darkness has once again pillaged your land and plagued your people with paralyzing fear. Plus, he's taken your girl; a real princess with a mean temper if she's held captive against her will.
To avenge your village and get your gal, get ready for an intense battle of wills. Yours and theirs.

And the odds aren't even by far. There's one of you and hundreds of them. Everything from snorting pigmen, scythe wielding skeletons, and haunted guillotines with an appetite for human flesh. This place is living torture. And even if you make mincemeat of your foes, natural disasters await with deadly results. Acid rain, tornadoes and strong winds will intermittently rally against you.

Ghouls'n Ghosts

Gespenstische Musik begrüßt Sie, wenn Sie die unheimliche Reise in das Land der Geister und Wichte antreten. Sie sind Sir Arthur, ein Ritter mit einem großen Problem. Der böse und heimtückische Prinz der Dunkelheit hat wieder einmal Ihr Reich geplündert und die Einwohner mit Furcht und Schrecken gelähmt. Außerdem hat er Ihre Braut geraubt; eine echte Prinzessin, die sich nicht gerne gegen ihren Willen gefangen halten läßt. Um Ihre Untertanen zu rächen und Ihre Prinzessin zurückzuholen, müssen Sie sich auf eine harte Schlacht vorbereiten; Sie gegen die anderen.

Und die Chancen sind durchaus nicht gleich verteilt. Sie sind alleine, aber von den anderen gibt es Hunderte. Und zwar alle Arten von Schreckensgestalten. Hier ist die wahre Hölle. Aber das ist noch nicht alles. Gewaltige Naturkatastrophen erwarten Sie. Saurer Regen, Tornados und heftige Stürme machen Ihnen Ihren Weg schwer.

Ghouls'n Ghosts (Spectres et fantômes)

Vous êtes accueilli par une musique insolite lorsque vous commencez votre voyage fantômatique dans un pays de spectres et de méchants lutins. Vous êtes Sir Arthur, un chevalier qui a de gros ennuis. Le Prince des Ténèbres méchant et mystérieux a encore une fois pillé votre pays et frappé votre peuple de terreur. En plus, il a pris votre belle, une vraie princesse qui a très mauvais caractère si elle est retenue captive contre son gré. Pour venger votre village et reprendre votre princesse, préparez-vous à une bataille intense de volonté. La vôtre et la leur.

Et vous avez peu de chances pour vous au départ. Vous êtes seul contre des centaines. Il y a de tout: des hommes-cochons grognant, des squelettes portant une faux, et des guillotines hantées avides de chair humaine. Cet endroit est une torture vivante. Et même si vous faites de la chair à pâté de vos adversaires, des désastres naturels se produisent et font beaucoup de dégâts. Des pluies acides, des tornades et des bourrasques se mettront parfois contre vous.

Ghouls'n Ghosts

Una música horripilante le dará la bienvenida cuando inicie su viaje fantasmal por la tierra de los espíritus necrófagos y los duendes. Usted es Sir Arthur, un caballero con un terrible problema. El malvado y evasivo Príncipe de las Tinieblas ha vuelto a vandalizar su tierra y a sembrar el terror entre su gente. Además, ha raptado a su dama, una princesa real. Para vengar a su villa y lograr su meta, prepárese para una ardua lucha.

Y el destino no es muy halagüeño. Usted es uno y los enemigos son cientos. Todo está al acecho, desde hombres cerdo gruñentes, hasta esqueletos con guadañas, y guillotinas encantadas con apetito por carne humana. Este lugar es una viva tortura. A incluso aunque usted haga trizas a sus adversarios, le esperan desastres naturales con resultados fatales. Lluvia ácida, tornados, y vendavales se opondrán intermitentemente a su paso.

Ghouls'n Ghosts (Demoni e fantasmi)

Una musica lugubre vi accoglie non appena vi accingete ad intraprendere il vostro viaggio spettrale nella terra dei demoni e degli spiriti. Voi siete Sir Arthur, un cavaliere alle prese con un grandissimo problema da risolvere. Il perfido ed inafferrabile Principe delle Tenebre ha ancora una volta saccheggiato la vostra terra e seminato un terrore paralizzante tra la vostra gente. Inoltre, egli ha rapito la vostra amata: una vera principessa con un temperamento così debole da rimanere prigioniera anche se contro la sua volontà. Per riscattare il vostro villaggio e riavere la vostra bella, siate pronti ad un'intensa battaglia di volontà. La vostra e la loro.

E inoltre le probabilità di successo sono di gran lunga impari. Voi siete uno e loro sono centinaia. Uomini-maiali che sbuffano, scheletri armati di falce e ghigliottine stregate, tutti affamati di carne umana. Questo posto è una tortura vivente. Ed anche se fate a pezzi i vostri nemici, vi aspettano disastri naturali con conseguenze mortali. Piogge acide, tornadi e forti venti si scateneranno a turno contro di voi.

Ghouls'n Ghosts (Demonerna och våldnaderna)

Kuslig musik hälsar dig välkommen när du börjar din spöklika resa i våldnadernas och svartalvernas land. Du är Sir Arthur, en riddare med ett enormt bekymmer: Den ondskefulla och undanglidande prinsen, Mörkrets Prins, har igen plundrat och skövlat ditt land och plågat ditt folk med paralyserande rädsla. Dessutom har han tagit din flicka, en riktig prinsessa med våldsamt temperament om hon hålls länge mot sin vilja. Du måste förbereda dig för en intensiv kamp, viljornas kamp, mellan din och deras viljor för att hämnas för plundringen av din by och för att få tillbaka din flicka.

Utsikterna är inte goda — på långa vägar: Du är bara en enda person och det finns hundratals av dem. Allt möjligt, från frustande grismän, skelett som slår med lie till hemsökta giljotiner med smakliökar för människokött. Denna plats är en levande, torterande plats, där allt kan hända. Och även om du lyckas krossa dina fiender måste du se emot livshotande naturkatastrofer: Syrehaltigt regn, orkaner och kraftiga vindar som samlas för att motarbeta dig.

So what does it take to get through? Guts and weapons. We've got the weapons, and that leaves you holding the courage meter. You'll journey through four stages before reaching stage five where the Castle of Evil Demons has a "No Vacancy" sign on the door and they don't like visitors either. So get in and get out and you can consider this one a win!

Was braucht man, um das alles durchzustehen? Mut und Waffen. Wir haben die Waffen, und jetzt liegt es an Ihnen, wieviel Mut Sie haben. Ihre Reise führt durch vier Stufen, bevor Sie schließlich in der fünften Stufe angelangt sind, wo die Burg der bösen Dämonen ein Schild mit der Aufschrift "Keine Zimmer frei" trägt, und wo man sowieso keine Gäste mag. Hier müssen Sie eindringen und lebendig wieder herauskommen — dann können Sie das Spiel als gewonnen betrachten!

Alors que vous faut-il pour traverser? Du courage et des armes. Nous avons les armes, à vous de produire le courage. Vous voyagerez à travers quatre élapes avant d'atteindre l'élape cinq où se trouve le Château des Démons Malfaisants. Un signe "No Vacancy" (pas de chambre) est accroché à la porte car ils n'aiment pas les visiteurs. Alors entrez et sortez, et vous pouvez considérer que vous avez gagné!

¿Cómo poder avanzar? Valor y armas. Las armas están a su disposición, y todo lo que le queda es mostrar su valor. Usted viajará a través de cuatro etapas antes de llegar a la quinta donde el Castillo de los Demonios tiene una señal de "Completo" en su puerta, porque no les gustan las visitas. Por lo tanto, si logra entrar y salir con vida ¡podrá considerarse un vencedor!

Perciò, cosa ci vuole per sopravvivere? Coraggio e armi. Noi abbiamo avuto le armi, e questo lascia a voi il compito di tenere sotto controllo l'indicatore di coraggio. Il vostro viaggio avverrà attraverso quattro fasi prima di raggiungere la quinta fase, in cui vi si presenterà il Castello dei Demoni, che sulla porta reca un'insegna "Tutto occupato" e ai cui abitanti, per di più, non piacciono i visitatori. Entrate, dunque, e se riuscirete ad uscire potrete considerare questa come una vittoria.

Så, vad behöver du för att klara av det? Kurage och vapen. Vi har vapnen, vilket lämnar dig att sörja för kurage. Din resa för dig genom fyra olika etapper innan du kommer fram till etappen fem, då du står framför de onda demonernas slott med skylten "Inga lediga rum" på dörren. Demonerna gillar inte besökare. Så, ta dig in och ta dig därifrån: Då har du vunnit!

Take Control

Before you begin playing, learn which buttons prompt the moves and functions you'll rely on during play.

Basic Functions:

Below is a list of the controls of the Mega Drive/Genesis Control Pad.

① **Directional Button (D-Button):**
- Operates selection arrow for option setting.
- Moves Sir Arthur in different directions.
- Kneels
- Climbs
- Jump direction
- Directs blows

② **Start Button:**
- Selects Option Screen
- Begins play
- Operates pause during play
- Resumes play

Steuerelemente

Bevor Sie mit dem Spiel beginnen, lernen Sie welche Tasten die Bewegungen und Funktionen steuern, die Sie beim Spiel brauchen.

Grundlegende Funktionen:

Hier eine Liste aller Steuerelemente des Mega Drive/Genesis Steverpults.

① **Richtungstaste (D-Taste)**
- Bewegt den Wählpfeil zur Eingabe von Optionen.
- Bewegt Sir Arthur in verschiedene Richtungen.
- Hinknien
- Klettern
- Sprungrichtung
- Schläge kontrollieren

② **Starttaste**
- Nimmt Eingaben vom Optionsbildschirm vor
- Beginnt das Spiel
- Schaltet während des Spiels auf Pause
- Setzt das Spiel wieder fort

Prise des commandes

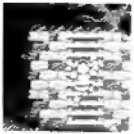
Avant de commencer à jouer, vous devez connaître les fonctions et les déplacements obtenus par les commandes dont vous dépendrez pendant le jeu.

Fonctions de base:

Voici la liste des commandes situées sur le bloc de commande Mega Drive/Genesis.

① **Touche de direction (Touche D):**
- Pour déplacer la flèche de sélection lors du réglage des options
- Pour déplacer Sir Arthur dans différentes direction.
- Pour s'agenouiller
- Pour escalader
- Pour diriger le saut
- Pour diriger des explosions

② **Touche Start:**
- Pour sélectionner l'écran d'option
- Pour commencer le jeu
- Pour faire une pause pendant le jeu
- Pour reprendre le jeu



Control

Antes de comenzar a jugar, aprenda qué botones controlan los movimientos y las funciones empleados durante el juego.

Funciones Básicas:

A continuación se ofrece una lista de los controles del teclado Mega Drive/Genesis.

① **Botón direccional (Botón D):**
- Acciona la flecha de selección de opciones.
- Mueve a Sir Arthur en diferentes sentidos.
- Para arrodillarse
- Para escalar
- Para dirigir los saltos
- Para dirigir golpes

② **Botón de inicio:**
- Selecciona la pantalla de opciones.
- Inicia el juego.
- Realiza pausas durante el juego.
- Reanuda el juego.

Presa dei comandi

Prima di iniziare a giocare, imparate quali sono i tasti da attivare per le mosse e le funzioni che dovranno essere usate durante il gioco.

Funzioni fondamentali:

Qui sotto segue una lista dei comandi della pulsantiera di comando Mega Drive/Genesis.

① **Tasto di direzione (tasto D):**
- Attiva la freccia per la selezione per la scelta delle opzioni.
- Fa muovere Sir Arthur in varie direzioni.
- Consente di inginocchiarsi
- Consente di arrampicarsi
- Direzione del salto
- Indirizza i colpi

② **Tasto di avvio (START):**
- Seleziona la visualizzazione delle opzioni
- Avvia il gioco
- Attiva la pausa nel corso del gioco
- Riprende il gioco

Ta ledningen

Innan du börjar spela måste du lära dig att använda reglagen för att styra rörelser och annat under spelets gång.

De grundläggande reglagen:

Den nedanstående listan beskriver reglagen på Mega Drive/Genesis styrplattan.

① **Styrkula D (riktkula):**
- Används för att styra väljarpilen vid de olika alternativens val.
- Används för att flytta Sir Arthur i olika riktningar.
- Att falla på knä
- Att klättra
- Styr hoppriktningen.
- Styr slagen.

② **Startknapp:**
- Används för att ta fram menyn för valmöjligheter.
- Används för att starta spelet.
- Används för att koppla in pausen.
- Används under paus för att fortsätta spelet.

③ **Button A:**
- Jump
- Selects options

④ **Button B:**
- Fires weapons/shots

⑤ **Button C:**
- Jump
- Selects options

③ **Taste A:**
- Springen
- Optionen wählen

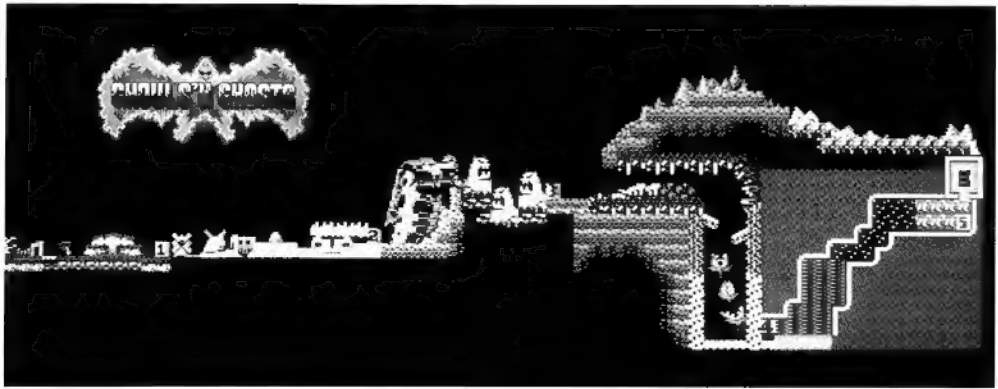
④ **Taste B:**
- Feuert Waffen ab/schießt

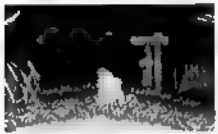
⑤ **Taste C:**
- Springen
- Spieloptionen wählen

③ **Touche A:**
- Pour sauter
- Pour sélectionner des options

④ **Touche B:**
- Pour faire feu/tirer

⑤ **Touche C:**
- Pour sauter
- Pour sélectionner des options





3 **Botón A.**
- Para saltar
- Para seleccionar opciones

4 **Botón B:**
- Lanza armas/hiros

5 **Botón C:**
- Para saltar
- Para seleccionar opciones

③ **Tasto A.**
- Salto
- Seleziona le opzioni

④ **Tasto B:**
- Attiva le armi/invia i colpi

⑤ **Tasto C:**
- Salta
- Seleziona le opzioni

③ **Knapp A:**
- Används för hopp
- Används för val av olika alternativ

④ **Knapp B:**
- Används för att fyra av vapen/skott

⑤ **Knapp C:**
- Används för hopp
- Används för val av olika alternativ

All The Right Moves:

Move Sir Arthur In Different Directions:
To move the knight either forward or backwards, press the D-Button to the right or left

Kneel:
To kneel, press the D-Button only downward

Jump:
To jump upwards, press Button A or C while simultaneously pressing the D-Button upwards.

Fire:
Firing is an action that is guided by the D-Button while pressing Button B. So when you need to fire upwards, sideways etc., simply press the D-Button in your desired direction. During a downward jump, press both Buttons B and C to fire below you.

One vs. Two Player

Following the Title Screen, you will be asked to select the number of players. Choose either One or Two Players with the D-Button and then press the Start Button on the corresponding Control Pad. Play will begin with the Player One's Control Pad in control.

So kann sich der Ritter bewegen:

Bewegen Sie Sir Arthur in verschiedene Richtungen:
Um den Ritter vorwärts oder rückwärts zu bewegen, drücken Sie die Richtungstaste nach links oder rechts

Hinknien:
Zum Knien die Richtungstaste nur nach unten drücken.

Springen:
Zum Springen Taste A oder C drücken und dabei gleichzeitig die Richtungstaste nach oben drücken.

Feuern:
Feuern wird von der Richtungstaste gesteuert, während Taste B gedrückt wird. Wenn Sie also nach oben, zur Seite etc. feuern wollen, drücken Sie einfach die Richtungstaste in die gewünschte Richtung. Um bei einem Sprung nach unten zu feuern, Taste B und C drücken, um nach unten zu zielen.

Ein oder zwei Spieler

Nach dem Titelbildschirm werden Sie aufgefordert, die Anzahl der Spieler einzugeben. Wählen Sie einen oder zwei Spieler mit der Richtungstaste und drücken Sie dann die Starttaste auf dem entsprechenden Steuerpult. Das Spiel beginnt mit dem Steuerpult von Spieler 1.

Tous les bons déplacements:

Déplacez Sir Arthur dans différentes directions
Pour faire avancer le chevalier vers l'avant ou l'arrière, appuyez sur la touche D à droite ou à gauche

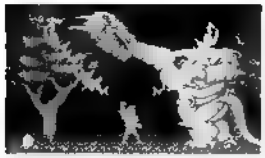
Agenouillez-vous:
Pour vous agenouiller, appuyez sur la touche D en bas uniquement

Sautez:
Pour sauter en hauteur, appuyez sur la touche A ou C tout en appuyant simultanément sur la touche D en haut.

Tirez:
Tirer est une action guidée par la touche D tout en appuyant sur la touche B. Donc lorsque vous voulez tirer vers le haut, sur le côté ou autre, il suffit d'appuyer sur la touche D dans la direction souhaitée. Lorsque vous sautez vers le bas, appuyez sur les touches B et C en même temps pour faire feu sous vous.

Un ou deux joueurs

L'écran de titre vous demande de sélectionner le nombre de joueurs. Choisissez un ou deux joueurs à l'aide de la touche D, puis appuyez sur la touche Start sur le bloc de commande correspondant. Le jeu commence sur le bloc de commande du joueur un.



Movimientos

Movimiento de Sir Arthur en diferentes sentidos:
Para hacer que el caballero se mueva hacia adelante o hacia atrás, presione el botón D hacia la derecha o hacia la izquierda.

Para arrodillarse:
Para arrodillarse, presione el botón D solamente hacia abajo.

Para saltar:
Para saltar hacia arriba, presione el botón A o C presionando simultáneamente hacia arriba el botón D.

Para disparar:
Los disparos se guían mediante el botón D manteniendo el botón B presionado. Por lo tanto, cuando necesite disparar hacia arriba, hacia los lados, etc., simplemente presione el botón D en el sentido deseado. Durante un salto hacia abajo, presione los botones B y C a fin de disparar hacia abajo de usted.

Uno y dos jugadores

Despues de la pantalla del título se le preguntará el numero de jugadores. Elija uno o dos jugadores con el botón D y después presione el botón de inicio del teclado de control correspondiente. El juego se iniciará con el control del teclado del jugador uno.

Tutte le mosse giuste:

Per far muovere Sir Arthur in varie direzioni:
Per far muovere il cavaliere sia in avanti che all'indietro, premete il tasto D verso destra o verso sinistra.

Per farlo inginocchiare:
Per far inginocchiare il cavaliere premete il tasto D solo verso il basso.

Per saltare:
Per saltare verso l'alto, premete il tasto A o C premendo contemporaneamente il tasto D verso l'alto.

Per attivare le armi:
È possibile attivare le armi premendo il tasto D contemporaneamente al tasto B. Pertanto, quando desiderate rivolgere i colpi in alto, lateralmente, ecc., basta che premiate il tasto D nella direzione desiderata. Durante un salto verso il basso premete entrambi i tasti B e C per inviare i colpi sotto di voi.

Giocatore uno contro il giocatore due

Nella visualizzazione del titolo, dovete selezionare il numero dei giocatori. Scegliete il gioco ad un giocatore o a due giocatori con il tasto D e quindi premete il tasto di avvio sulla pulsantiera di comando corrispondente. Il gioco inizia con la pulsantiera di comando del giocatore uno attivata.

Alla de rätta rörelserna:

Flytta Sir Arthur i olika riktningar:
Tryck på styrkulans D högra eller vänstra vinge för att få Sir Arthur röra sig framåt och bakåt.

Knäböjning:
Tryck på styrkulans D nedre vinge för att få Sir Arthur att knäböja sig.

Hopp:
Tryck på styrkulans D övre vinge samtidigt som du trycker på knappen A eller C för att hoppa uppåt.

Att fyra av vapen:
Styrkulan D används för att styra avfyrning av vapen samtidigt som knappen B trycks in. Med andra ord, du trycker helt enkelt på den önskade vingen (mellanrummen mellan vingarna) på styrkulan D för att rikta skottet i önskad riktning uppåt, åt sidan o.s.v. Tryck in såväl knappen B som C för att skjuta nedåt under ett hopp nedåt.

En, alternativt två spelare

Efter rubrikscenen ber du att välja antalet spelare. Välj antingen en eller två spelare med styrkulans D hjälp och tryck sedan på startknappen på den motsvarande styrplattan. Spelet börjar och styrs av den första spelarens styrplatta.

Locate Option Screen:

To view the option screens, move the arrow with your D-Button to the heading then press the Start Button. An options screen will appear before you. To select from the options screen, move the arrow with your D-Button. To change the setting, move the D-Button to the left or right to increase or decrease the numerical value or to choose from the different alternatives.

Option Screen Select

Here is an opportunity to change various game modes. Move the D-Button up or down to select the desired item from the menu.

- To hear your musical options, use your D-Button to change the setting, then press Button A or C to hear the alternatives. There are 26 in total. The numerical choice you selected will be entered into game play when you exit the screen.

Abrufen von Option-Bildschirmen:

Um einen Option-Bildschirm zu sehen, bewegen Sie den Pfeil mit der Richtungstaste zur Überschrift und drücken dann die Starttaste. Ein Optionsbildschirm erscheint. Um Eingaben vom Optionsbildschirm zu wählen, den Pfeil mit der Richtungstaste bewegen. Um die Einstellung zu ändern, die Richtungstaste nach links oder rechts bewegen, um den Zahlenwert zu steigern oder zu senken oder um zwischen den verschiedenen Möglichkeiten zu wählen.

Möglichkeiten auf dem Optionsbildschirm

Hier werden die verschiedenen Spielmöglichkeiten aufgeführt. Betätigen Sie die Richtungstaste, um den gewünschten Punkt vom Menu zu wählen.

- Um die Musikoptionen zu hören, verwenden Sie die Richtungstaste, um die Einstellung zu ändern und drücken dann Taste A oder C, um die verschiedenen Angebote zu hören. Insgesamt gibt es 26. Die gewählte Option wird beim Verlassen des Bildschirms in das Spiel aufgenommen.

Ecran d'options:

Pour voir l'écran d'options, amenez la flèche sur l'intitulé à l'aide de la touche D, puis appuyez sur la touche Start. Un écran d'options apparaît devant vous. Pour sélectionner les options, déplacez la flèche à l'aide de votre touche D. Pour changer des paramètres, appuyez sur la touche D à gauche ou à droite pour augmenter ou diminuer la valeur numérique ou pour choisir entre différentes possibilités.

Sélection sur l'écran d'options

Voici l'occasion pour vous de modifier plusieurs modes de jeu. Appuyez sur la touche D en haut ou en bas pour sélectionner les différents paramètres sur le menu.

- Pour entendre les options musicales, utilisez la touche D pour modifier le réglage, puis appuyez sur la touche A ou C pour entendre les différentes possibilités. Il y en a 26 en tout. Le numéro que vous choisissez sera enregistré lorsque vous l'écran d'options disparaîtra.

Pantalla de opciones:

Para pasar la pantalla de opciones, mueva la flecha con el botón D hasta el encabezamiento, y despues presione el botón de inicio. Ante usted aparecerá una pantalla de opciones. Para seleccionar opciones de la pantalla, mueva la flecha con el botón D. Para cambiar el ajuste mueva el botón D hacia la derecha o la izquierda a fin de aumentar o disminuir el valor numerico o para elegir una de las posibles alternativas.

Selección de la pantalla de opciones

Aquí tendrá la oportunidad de cambiar varios modos de juego. Mueva el botón D hacia arriba o hacia abajo para seleccionar el item deseado del menú.

- Para escuchar las opciones de musica, emplee el botón D a fin de cambiar de opción, y después presione el botón A o C para escuchar la alternativa. Existen 26 alternativas en total. La opción numérica que seleccione se introducirá en el juego cuando salga de la pantalla.

Visualizzazione delle opzioni:

Per visualizzare le opzioni, spostate la freccia con il tasto D sul nome della sezione desiderata, poi premete il tasto di avvio. Apparirà la visualizzazione delle opzioni. Per scegliere un'opzione, spostate la freccia con il tasto D. Per cambiare le regolazioni, spostate il tasto D verso sinistra o verso destra per aumentare o diminuire il valore numerico o per scegliere tra le diverse alternative.

Selezione della visualizzazione delle opzioni

Ecco una possibilità per scegliere tra vari modi di gioco. Spostate il tasto D verso l'alto o verso il basso per selezionare l'elemento desiderato dal menu.

- Per ascoltare le opzioni musicali usate il tasto D per cambiare le regolazioni, quindi premete il tasto A o C per ascoltare i alternative in alternativa. Ci sono 26 alternative musicali in totale. La scelta numerica da voi eseguita entrerà in vigore nel gioco quando eliminate dallo schermo questa visualizzazione.

Hur menyn för valmöjligheter fås fram:

Använd styrkulan D för att flytta väljarpilen till rubriken OPTION SCREEN som anger menyn för valmöjligheter, och tryck på startknappen. Menyn för valmöjligheter visas nu. Använd styrkulan D för att flytta väljarpilen och välja mellan de olika alternativen på denna meny. Tryck på styrkulans D vänstra eller högra vinge för att ändra på inställningen genom att öka eller minska det numeriska talet, eller för att välja ett nytt alternativ.

Menyn för valmöjligheter

Med hjälp av denna meny blir det möjligt att ändra på spelsättet. Välj önskad post på menyn genom att trycka på styrkulans D övre eller nedre vinge.

- Använd styrkulan D för att ändra inställningen och lyssna på de olika musikaliska alternativen. Tryck sedan på knappen A eller C för att lyssna på musiken. Du kan välja mellan 26 olika alternativ. Valet som anges av ett numeriskt tal, matas in i spelet när du lämnar menyn för valmöjligheter.

- To change the Level Select and set the game difficulty, choose between Practice or Professional. Professional play is as difficult as the original arcade version of Ghouls'n Ghosts.

- To alter the Joystick options: select Diagonals OK or No Diagonals. This selection affects the D-Button. Diagonals OK permits sideways movement when you press the D-Button diagonally. When you select No Diagonals, the D-Button will not perform sideways movement when you press it diagonally.

- The Sound Select mode has 56 different sound effects. Press the D-Button to listen to the various effects. Choose Sound Select 1 to hear the sound effects during game play or choose Sound Select 2 for no sound effects during game play.

- Two Player Control will allow you to choose which Control Pad is in control: 1 or 2 or both.

- Um das Spielniveau zu ändern und die Spielstärke einzustellen, wählen Sie zwischen Practice (Übung) oder Professional (Profi). Das Profi-Spiel ist genauso schwierig wie die echte Arcade-Version von Ghouls'n Ghosts.

- Um die Joystick-Optionen zu ändern, wählen Sie Diagonals OK (Diagonalbewegung) oder NO Diagonals (Keine Diagonalbewegung). Diese Wahl betrifft die Richtungstaste. Diagonalbewegung erlaubt Seitwärtsbewegung, wenn Sie die Richtungstaste diagonal drücken. Wenn Sie keine Diagonalbewegung wählen, führt die Richtungstaste keine Seitwärtsbewegung durch, wenn Sie sie diagonal drücken.

- Der Modus Sound Select bietet 56 verschiedene Soundeffekte. Drücken Sie die Richtungstaste, um die verschiedenen Effekte zu hören. Wählen Sie Sound Select 1, um die Soundeffekte beim Spielen zu hören, oder Sound Select 2, um keine Soundeffekte beim Spielen zu hören.

- Die Spielart TWO PLAYER CONTROL erlaubt es Ihnen, zu wählen, welcher Spieler das Spiel steuert, Spieler 1 oder 2, oder auch beide.

- Pour modifier le niveau de difficulté du jeu, choisissez entre "Practice" (entraînement) et "Professional" au paramètre "Level Select". Le jeu professionnel est aussi difficile que la version originale arcade de Ghouls'n Ghosts.

- Pour modifier les options de "Joystick" (manette de jeu), sélectionnez "Diagonals OK" ou "No Diagonals". Cette sélection affecte la touche D. "Diagonals OK" vous permet des mouvements latéraux lorsque vous appuyez sur la touche dans la diagonale. Si vous sélectionnez "No Diagonals", la touche D ne produit aucun déplacement latéral lorsque vous appuyez en diagonale.

- Le mode Sound Select offre 56 effets sonores différents. Appuyez sur la touche D pour écouter les divers effets. Choisissez "Sound Select 1" pour entendre les effets sonores pendant le jeu, ou "Sound Select 2" pour supprimer les effets sonores pendant le jeu.

- Le paramètre "Two Player Control" vous permet de choisir le bloc de commande en action: 1, 2 ou les deux.

- Para cambiar el nivel de selección y establecer la dificultad del juego, elija entre Practice o Professional. El juego de Professional es tan difícil como la versión de arcada original de Ghouls'n Ghosts.

- Para alterar las opciones del joystick, seleccione Diagonals Ok o No Diagonals. Esta selección afectará el botón D. Diagonals OK permitirá el movimiento lateral cuando presione diagonalmente el botón D. Si Selecciona No Diagonals, el botón D no realizará movimientos laterales cuando lo presione en esta forma.

- El modo Sound Select posee 56 efectos acústicos diferentes. Presione el botón D para escucharlos. Elija Sound Select 1 para escuchar los efectos acústicos durante el juego o Sound Select 2 si no desea tales efectos.

- 2 Player Control le permitirá elegir el teclado que se encuentre en control, 1, 2, o ambos.

- Per cambiare il livello di selezione (Level Select) e stabilire il grado di difficoltà del gioco, scegliete Practice (Allenamento) o Professional (Professionista). Il livello Professional è difficile come la versione originale da "game-center" di "Ghouls n Ghosts".

- Per modificare la regolazione per l'elemento Joystick (barra di comando), scegliete "Diagonals OK" (diagonali OK) o "No Diagonals" (nessuna diagonale). Entrambe le scelte influenzano i movimenti possibili con il tasto D. Se scegliete "Diagonals OK" potete eseguire i movimenti laterali quando premete il tasto D diagonalmente. Scegliendo "No Diagonals" invece, il tasto D non esegue i movimenti laterali quando lo premete diagonalmente.

- Il modo Sound Select (selezione del suono) consente di ottenere 56 diversi effetti sonori. Premete il tasto D per ascoltare i vari effetti sonori. Scegliete Sound Select 1 per attivare gli effetti sonori durante il gioco oppure scegliete Sound Select 2 per non attivare alcun effetto sonoro durante il gioco.

- L'opzione Two Player Control vi consente di scegliere la pulsantiera di comando attivata: la 1, la 2 o entrambe.

- Välj mellan alternativen PRACTICE (träningsspel) och PROFESSIONAL (professionellt spel) för att välja nivån (LEVEL SELECT) för spelets svårighetsgrad. Professionellt spel är ett lika svårt spel som den ursprungliga arkadversionen av Ghouls'n Ghosts.

- Ändring av styrspakens JOY STICK valmöjligheter. Välj antingen DIAGONALS OK (diagonalt) eller NO DIAGONALS (ej diagonalt). Detta påverkar styrkulan D. Alternativet DIAGONALS OK möjliggör rörelser i sidled när du trycker på mellanrummen mellan styrkulans D övre eller nedre vinge och vänstra eller högra vinge. När du väljer alternativet NO DIAGONALS sker ingen rörelse i sidled, trots att du trycker på mellanrummen mellan styrkulans D övre eller nedre vinge och vänstra eller högra vinge.

- Ljudvalet SOUND SELECT omfattar 56 olika ljudeffekter. Tryck på styrkulan D för att lyssna på de olika ljudeffekterna. Välj alternativet SOUND SELECT 1 för att lyssna på ljuden under spelets gång eller alternativet SOUND SELECT 2 för att spela spelet utan ljudeffekter.

- Alternativet 2 PLAYER CONTROL (spelet styrs av två spelare) möjliggör valet av den styrplatta, som skall styra spelet: styrplattan 1 eller 2 eller båda.

Choose First Player Side (1P SIDE)

- When you have selected the One Player Mode: Use the Control Pad 1 to play by yourself regardless of which Start Button was pressed.

- When you have selected the Two Player Mode: Press the Start Button on Control Pad 1 and two players can play using the same Control Pad. Press the Start Button on Control Pad 2 and two players can play using separate Control Pads.

Wählen der ersten Spielerseite (1P SIDE)

- Wenn Sie Ein-Spieler-Betrieb wählen: Verwenden Sie das Steverpult 1, um selber zu spielen, egal welche Starttaste gedrückt wurde.

- Wenn Sie Zwei-Spieler-Betrieb wählen: Drücken Sie die Starttaste am Steverpult 1, und zwei Spieler können mit dem gleichen Steverpult spielen. Drücken Sie die Starttaste am Steverpult 2, und zwei Spieler können mit verschiedenen Steverpult spielen.

Choisissez le côté du premier joueur (1P SIDE)

- Si vous avez sélectionné le mode un joueur: Utilisez le bloc de commande 1 pour jouer seul quelle que soit la touche Start enfoncée.

- Si vous avez sélectionné le mode deux joueurs: Appuyez sur la touche Start sur le bloc de commande 1. De cette façon, les deux joueurs jouent sur le même bloc de commande. Appuyez sur la touche Start sur le bloc de commande 2. De cette façon, les deux joueurs peuvent jouer en utilisant chacun son bloc de commande.

Cuando elija el lado del primer jugador (1P SIDE)

- Cuando haya elegido el modo de un jugador: Emplee el teclado de control 1 a fin de jugar usted solo independientemente del botón de inicio que haya presionado.

- Cuando haya seleccionado el modo de dos jugadores: Presione el botón de inicio del teclado de control 1 y podrán jugar dos jugadores empleando el mismo teclado de control. Presione el botón de inicio del teclado de control 2, y podrán jugar dos jugadores empleando teclados de control separados.

Scegliete il lato del primo giocatore (1P SIDE)

- Quando avete scelto il modo ad un giocatore: Usate la pulsantiera di comando 1 per giocare da soli, indipendentemente dal tasto di avvio premuto.

- Quando avete scelto il modo a due giocatori: Se premete il tasto di avvio sulla pulsantiera di comando 1, due giocatori possono giocare usando la stessa pulsantiera di comando. Se premete il tasto di avvio sulla pulsantiera di comando 2 due giocatori possono giocare usando pulsantiere di comando separate.

Välj alternativet 1P SIDE (första spelarsidan)

- När du har valt spelet med en spelare: Använd styrplattan 1 för att spela allena, oavsett vilken startknapp tryckles in.

- När du har valt spelet med två spelare: Tryck på startknappen på styrplattan 1. Två spelare kan nu spela spelet genom att använda samma styrplatta. Tryck på startknappen på styrplattan 2. Två spelare kan nu spela spelet genom att använda två olika styrplattor.

Choose Second Player Side (2P SIDE)

- When you have selected One Player Mode. Press the Start Button on Control Pad 1 and one player can play.
- When you have selected Two Player Mode. Press the Start Button on Control Pad 2 and a two player game will begin with both Control Pads in control.

When you have finished with your selections press the Start Button to return to the Title Screen.

Arthur's Lives and Damage:

Arthur begins the game with three lives and a coat of armor. Every time Arthur is injured, his coat of armor falls off entirely and leaves him naked. The next time he is injured, he will turn into a skeleton and you will lose one life. If you cannot make it through one stage within the given time limit, you will lose one life. However if you accrue enough points, you will gain another life.

Wählen der zweiten Spielerseite (2P SIDE)

- Wenn Sie Ein-Spieler-Betrieb wählen. Verwenden Sie das Steuerpult 1, um selber zu spielen, egal welche Starttaste gedrückt wurde.
- Wenn Sie Zwei-Spieler-Betrieb wählen. Drücken Sie die Starttaste am Steuerpult 2, und zwei Spieler können sofort mit verschiedenen Steuerpulten spielen.

Wenn Sie alle Wahlen getroffen haben, drücken Sie die Starttaste, um zum Titelbildschirm zurückzukehren.

Sir Arthurs Leben und die Schäden, die ihm zugefügt werden können:

Arthur beginnt das Spiel mit drei Leben und einer Rüstung. Jedesmal wenn Arthur verletzt wird, fällt seine Rüstung ab und läßt ihn ungeschutzt. Wenn er jetzt noch einmal verletzt wird, verwandelt er sich in ein Skelett und verliert ein Leben. Wenn Sie nicht eine Spielstufe innerhalb der vorgegebenen Zeit durchlaufen, verlieren Sie ein Leben. Wenn Sie aber genug Punkte ansammeln, gewinnen Sie ein weiteres Leben.

Choisissez le côté du second joueur (2P SIDE)

- Si vous avez sélectionné le mode un joueur. Appuyez sur la touche Start sur le bloc de commande 1. De cette façon, un joueur peut jouer.
- Si vous avez sélectionné le mode deux joueurs. Appuyez sur la touche Start sur le bloc de commande 2. De cette façon, le jeu à deux joueurs commence avec les deux blocs de commande opérationnels.

Lorsque vous avez choisi toutes les options, appuyez sur la touche Start pour revenir à l'écran de titre.

Les vies et les pertes d'Arthur:

Arthur commence le jeu avec trois vies et une armure. A chaque fois qu'il est touché, son armure tombe complètement et il reste tout nu. La prochaine fois qu'il est blessé, il se transforme en squelette et vous perdez une vie. Si vous ne parvenez pas à traverser une étape dans le temps qui vous est imparti, vous perdez une vie. Cependant, si vous accumulez suffisamment de points, vous gagnez une autre vie.

Cuando elija el lado del segundo jugador (2P SIDE)

- Cuando haya elegido el modo de un jugador: Presione el botón de inicio del teclado de control 1 y podrá jugar un jugador
- Cuando haya seleccionado el modo de dos jugadores: Presione el botón de inicio del teclado de control 2 y se iniciará un juego de dos jugadores con ambos teclados al control

Cuando haya finalizado sus selecciones, presione el botón de inicio a fin de volver a la pantalla del título

Vidas y daños de Sir Arthur:

Sir Arthur comenzará el juego con tres vidas, y una coraza. Cada vez que sufra una herida su coraza caerá completamente y quedará desnudo. La próxima vez que reciba una herida, se convertirá en esqueleto y usted perderá una vida. Si usted no puede pasar una etapa dentro del límite de tiempo dado, perderá una vida. Sin embargo, si logra reunir suficientes puntos, ganará otra vida.

Scegliete il lato del secondo giocatore (2P SIDE)

- Quando avete scelto il modo ad un giocatore: Se premete il tasto di avvio sulla pulsantiera di comando 1 può giocare un solo giocatore
- Quando avete scelto il modo a due giocatori: Se premete il tasto di avvio sulla pulsantiera di comando 2, ha inizio il gioco nel modo a due giocatori con entrambe le pulsantiere di comando attivate

Una volta terminate le vostre scelte, premete il tasto di avvio per ritornare alla visualizzazione del titolo

Vite e danni di Arthur

Arthur comincia il gioco con tre vite a disposizione e con indosso una corazza. Ogni volta che Arthur viene ferito, la sua corazza cade completamente lasciandolo nudo. Se viene ferito un altra volta, si trasforma in uno scheletro e voi così perdete una delle vite a disposizione. Se non ce la fate a superare una fase entro i limiti di tempo consentiti, perdete una vita. Tuttavia, se accumulate abbastanza punti, ottenete un altra vita.

Välj alternativet 2P SIDE (andra spelarsidan)

- När du har valt spelet med en spelare: Tryck på startknappen på styrplattan 1. Nu kan en spelare spela spelet
- När du valt spelet med två spelare: Tryck på startknappen på styrplattan 2. Nu kan två spelare spela spelet då spelet styrs av de båda styrplattorna

Tryck på startknappen för att återgå till rubrikscenen efter att du slutfört valet av de önskade alternativen

Antalet Arthurs liv och de skador han råkar ut för:

Arthur börjar spelet med tre liv och en skyddande utrustning. Varje gång Arthur blir sårad ramlar hans harnesk av och han står där helt naken. När han därefter blir sårad på nytt omvandlas han till ett skelett varvid du förlorar ett liv. Du förlorar ytterligare ett liv om du inte hinner fram till nästa etapp inom angiven tid. Men å andra sidan, om du skaffar dig tillräckligt med poänger kommer du att vinna ett liv.

The Gateways:

The Gateways are found at the end of every stage. To enter the next stage you must pass through the Gateway where an evil gatekeeper protects the portal. Destroy him and you can go forward.

Die Tore:

Die Tore befinden sich am Ende jeder Spielstufe. Um zur nächsten Stufe aufzusteigen, müssen Sie das Tor passieren, das von einem bösen Torhüter bewacht wird. Zerstören Sie diesen Torhüter, um weiterzugehen.

Les portes:

Vous trouvez des portes à la fin de chaque étape. Pour pénétrer à l'étape suivante, vous devez passer à travers la porte dont le portail est protégé par un sinistre gardien. Vous devez le détruire pour pouvoir continuer votre chemin.

Game Over:

When Arthur has lost all three lives, the game will end. To win, you must complete all five stages.

Spielende:

Wenn Arthur alle seine drei Leben verloren hat, ist das Spiel zuende. Um zu siegen, müssen Sie alle fünf Stufen zuende spielen.

Fin du jeu:

Lorsque Arthur a perdu ses trois vies, le jeu se termine. Pour gagner, vous devez aller jusqu'au bout des cinq étapes.

Game Continue:

When the "Game Over" message is displayed, the Continue Screen will appear. Press the Start Button before the pages of the book turn to Chapter 0 and you can continue game play from a predetermined stage.

Spielfortsetzung:

Nachdem die Meldung "Game Over" erscheint, kommt der Fortsetzungsbildschirm "Continue". Drücken Sie die Starttaste, bevor die Seiten des Buchs auf 0 zurückgeblättert werden, und Sie können das Spiel von einer vorbestimmten Stufe weiterspielen.

Continuation du jeu:

Lorsque le message "Game Over" est affiché, le menu de continuation du jeu apparaît. Appuyez sur la touche Start avant que les pages du livre n'arrivent à 0 pour pouvoir continuer le jeu à partir d'une étape prédéterminée.

Puertas:

Las puertas se encuentran al final de cada etapa. Para entrar en la etapa siguiente, usted tendrá que pasar a través de la puerta protegida por un diablo. Destrúyalo y podrá seguir adelante.

Fin del juego:

Cuando Sir Arthur pierda sus tres vidas, el juego finalizará. Para ganar, usted tendrá que completar las cinco etapas del juego.

Continuación del juego:

Cuando se visualice el mensaje "Game Over", aparecerá la pantalla de continuación. Presione el botón de inicio antes de que las páginas de libro vuelvan al capítulo 0, y podrá continuar el juego desde una etapa predeterminada.

Porte:

Alla fine di ogni fase si trova una porta. Per passare alla fase successiva, dovete passare attraverso la porta a protezione della quale si trova un diavolo-guardiano. Se lo sconfiggete potete procedere.

Fine del gioco:

Quando Arthur ha perso tutte e tre le vite, il gioco finisce. Per vincere, dovete completare tutte e cinque le fasi.

Per continuare il gioco:

Quando viene visualizzato il messaggio "Game Over", sullo schermo appare la visualizzazione per la continuazione del gioco (Continue). Premete il tasto di avvio prima che le pagine del libro arrivino al capitolo 0 e potete continuare il gioco da una fase predeterminata.

Portvalven:

Varje etapp slutar med ett portvalv. Du måste ta dig genom portvalvet, som vaktas av en ondskefull portvakt. Krossa honom för att fortsätta till nästa etapp.

Spelet är slut — GAME OVER:

Spelet är slut så fort Arthur har förlorat sina tre liv. Du måste slutföra de fem etapperna för att vinna spelet.

Fortsatt spel — CONTINUE:

Efter att meddelandet GAME OVER har visats visas rubrikscenen CONTINUE för fortsatt spel. Tryck på startknappen innan sidorna i boken bläddras fram till Kapitlet 0 för att fortsätta med spelet från och med en på förhand bestämd etapp.

Screen Signals·

Indicated on the screen are the following variables:

1 **Your Score**: Reflects your constantly changing scores.

2 **Top Score**: Last highest score achieved

3 **Time Limit**: You have 2:30 minutes for the first stage and 3:00 minutes for every stage thereafter. Keep an eye on it, or it could cost you a life

4 **Weapon Display**: In a moving box below Sir Arthur, your current weapon is displayed

5 **Lives**: In the lower right corner, the number of available lives are displayed

6 **Magic Gauge**: When magical powers are available, a red gauge will appear for the life of the magic in the lower left corner

Bildschirmanzeigen:

Auf dem Bildschirm werden die folgenden Werte angezeigt

1 **Ihr Punktestand (PLAYER)**: Zeigt den ständig wechselnden Punktestand an.

2 **Bestleistung (TOP)**: Der zuletzt erzielte Höchststand.

3 **Zeitzählung (TIME)**: Sie haben 2 Minuten und 30 Sekunden für die erste Stufe und 3 Minuten für jede der folgenden Stufen. Halten Sie die Zeitzählung im Auge, denn sie kann Ihnen ein Leben kosten

4 **Bewaffnung**: In dem kleinen Kasten unter Sir Arthur ist seine momentane Bewaffnung gezeigt

5 **Leben**: In der rechten unteren Ecke wird die Anzahl der noch verfügbaren Leben gezeigt

6 **Magiekraft**: Wenn Sir Arthur magische Kräfte hat, erscheint ein roter Balken in der linken unteren Ecke, der die Stärke der Magiekraft anzeigt

Les signaux sur écran:

Vous trouvez les indications suivantes sur l'écran:

1 **Votre score**: Il reflète votre score constamment en train de changer

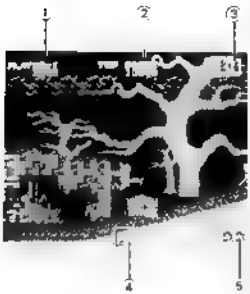
2 **Score record**: C'est le plus haut score réalisé.

3 **Temps limite**: Vous avez 2:30 minutes pour la première étape et 3 minutes pour chaque étape ultérieure. Gardez un œil dessus, sinon vous pourriez perdre une vie

4 **Affichage de l'arme**: Dans un cadre se déplaçant sous Sir Arthur, vous pouvez voir l'arme qu'il porte à ce moment-là.

5 **Vies**: Dans le coin inférieur droit, le nombre de vies disponibles est affiché.

6 **Gauge magique**: Lorsque vous avez des pouvoirs magiques, une gauge rouge apparaît pendant la vie de la magie dans le coin inférieur gauche



Señales de la pantalla:

En la pantalla aparecerán las indicaciones variables siguientes:

1. **Su puntuación:**
   Refleja constantemente su puntuación cambiante
2. **Puntuación máxima:**
   La puntuación más alta conseguida hasta el momento
3. **Límite de tiempo:**
   Usted tiene 2:30 minutos para la primera etapa y 3:00 minutos para cada una de las etapas siguientes. Esté alerta ya que si no perderá una vida
4. **Indicación de arma:**
   En el cuadro móvil situado debajo de Sir Arthur se visualizará el arma actualmente empleada.
5. **Vidas:**
   En la esquina inferior derecha se visualizará el número de vidas disponibles.
6. **Calibre de poderes mágicos.**
   Cuando disponga de poderes mágicos, en la esquina inferior izquierda aparecerá un calibre rojo para la duración de los poderes mágicos.

Indicazioni sullo schermo:

Sullo schermo appaiono le seguenti variabili:

1. **Il vostro punteggio:**
   Indica i vostri punti che cambiano costantemente.
2. **Punteggio massimo:**
   L'ultimo punteggio massimo ottenuto.
3. **Limiti di tempo:**
   Avete a disposizione 2:30 minuti per la prima fase e 3:00 minuti per tutte le fasi successive. Tenete d'occhio l'orologio, altrimenti questo potrebbe costarvi una vita
4. **Visualizzazione delle armi:**
   In un riquadro mobile sotto Sir Arthur viene visualizzata l'arma a disposizione in quel momento
5. **Vite:**
   Nell'angolo in basso a destra viene visualizzato il numero di vite disponibili.
6. **Indicatore di poteri magici.**
   Quando sono disponibili dei poteri magici, nell'angolo in basso a sinistra appare un indicatore rosso per la durata del potere magico

Det som visas på bildskärmen:

Det följande visas på bildskärmen

Din poängställning:
Visar din poängställning, som ändras hela tiden

2. **Högsta antalet poänger**
   Visar det senaste, högsta antalet poänger du har fått
3. **Tiduret**
   Du har 2 minuter och 30 sekunder (2:30) kvar för att klara den första etappen och 3 (3:00) minuter för varje efterföljande etapp. Håll ett öga på tiduret för att inte förlora ett liv.
4. **Vapentörrådet:**
   I en rörlig kista nedanför Sir Arthur visas de vapen Sir Arthur bär för tillfället
5. **Antalet kvarvarande liv:**
   Nere till höger på bildskärmen visas symbolerna för de antal liv som återstår
6. **Mätaren för magik.**
   En röd mätare visas nere till vänster på bildskärmen så länge de magiska krafterna verkar

Now, Make Your Move

There are five stages to survive, each with different levels of play. Here's a rundown of what to expect.

Stage One:

The Execution Place — Entrance to the Demon's World. Spirits of Death and Vultures are everywhere.

The Floating Island On The Lake — When you try to cross the lake, you'll be assaulted by winds and rain. Beyond the hill on the opposite shore is the first gateway.

Stage Two:

The Village of Decay — Beyond the windmill is an abyss which you can never return from if you fall.

Town of Fire — The ground trembles and splits and the town is enveloped in raging flames.

Jetzt geht's los

Fünf Spielstufen müssen überlebt werden, jede mit einem anderen Spielniveau. Hier eine kurze Beschreibung, was Sie alles erwartet.

Stufe Eins:

Der Hinrichtungsort — Eingang zur Welt der Dämonen. Todesgeister und Geier sind überall!

Die schwimmende Insel auf dem See — Wenn Sie versuchen, den See zu überqueren, müssen Sie gegen Wind und Regen kämpfen. Hinter dem Hügel auf dem anderen Ufer ist das erste Tor.

Stufe Zwei:

Das verlassene Dorf — Hinter der Windmühle ist eine Schlucht, aus der Sie nie zurückkommen, wenn Sie hineinfallen.

Stadt des Feuers — Der Boden bebt und spaltet sich, und die Stadt ist von züngelnden Flammen umgeben.

Maintenant, commencez

Il y a cinq étapes à surmonter, chacune comportant un niveau de difficulté différent. Voici un aperçu de ce que vous allez y trouver.

Etape un:

La place d'exécution — C'est l'entrée dans le monde des démons. Il y a des esprits de la mort et des vautours partout.

L'île flottante sur le lac — Lorsque vous essayez de traverser le lac, vous êtes assailli par des bourrasques et de la pluie. Derrière la colline sur la rive opposée, il y a la première porte.

Etape deux:

Le village délabré — Au-delà du moulin, il y a un gouffre d'où vous ne pourrez jamais sortir si vous tombez dedans.

La ville de feu — La terre tremble et se fend, et la ville est enveloppée de flammes déchaînées.

Ahora, realice su jugada

Existen cinco etapas en las que tendrá que sobrevivir, cada una de ellas con diferentes niveles de juego. A continuación se indica lo que usted se encontrará.

Etapa uno:

Lugar de ejecución — Entrada al mundo diabólico. Por todas partes se encuentran espíritus de la muerte y buitres.

Isla flotante en el lago — Cuando intente cruzar el lago, se verá asaltado por vientos y lluvia. Detrás de la colina de la costa contraria se encuentra la primera puerta.

Etapa dos:

Villa de la putrefacción — La tierra tiembla y se divide, y la villa se encuentra rodeada por voraces llamas.

Pueblo de fuego — La tierra tiembla y se divide, y el pueblo se ve envuelto en tremendas llamas.

Ora tocca a voi!

Ci sono cinque fasi attraverso le quali dovete cercare di sopravvivere ognuna di esse con diversi livelli di gioco. Ecco una descrizione dettagliata di quello che vi attende.

Fase uno:

Il luogo d'esecuzione — È il luogo di accesso al mondo dei Demoni. Spiriti della morte e rapaci sono ovunque.

L'isola galleggiante sul lago — Quando tentate di attraversare il lago, sarete assaliti da vento e pioggia. Al di là della collina sulla spiaggia opposta c'è la prima porta.

Fase due:

Il villaggio della rovina — Al di là del mulino a vento c'è un abisso se cadete nel quale non ritornerete mai più.

La città di fuoco — La terra trema e si spacca e la città è avvolta da fiamme violente.

Sätt igång

Fem etapper att överleva, var och en med avvikande spelnivå. Det följande ger dig en översikt av de saker och ting du har att se fram emot.

Etapp 1:

Avrättningsplats — Porten till Demonernas Värld. Dödens och gamarnas andar finns överallt.

Den flytande ön på sjön — Du antalls av stormar och regn när du försöker ta dig över sjön. Det första portvalvet finns bakom kullen på den motsatta stranden.

Etapp 2:

Förruttnelsens by — Bakom väderkvarnen finns en bottenlös avgrund, varifrån du aldrig lyckas ta upp dig om du skulle ramla dit.

Eldens torn — Marken skakar och spricker. Tornet är omgivet av flammande lågor.

Stage Three:

Baron Rankle's Tower — The ceilings attack and monstrous beings emit poisonous substances. Yuk

Horrible Faced Mountain — A mountain with a horrible face, his mouth agape. You must journey across his tongue. Ick!

Stage Four:

The Crystal Forest — Inside the huge cave that goes straight to the Demon's Castle is a gigantic crystal forest. Don't touch the crystals!

Stage Five:

Castle of Evil Demons — The Prince of Darkness awaits. Good Luck

Stufe Drei:

Der Turm von Baron Rankle — Die Decken greifen an, und monströse Gestalten geben giftige Substanzen von sich. Igitt!

Berg des schrecklichen Gesichts — Ein Berg mit einem schrecklichen Gesicht und weit offenem Mund. Sie müssen seine Zunge überqueren. Brrr!

Stufe Vier:

Der Kristallwald — Im Inneren der riesigen Höhle, die direkt zur Dämonenburg führt, ist ein gigantischer Kristallwald. Nicht die Kristalle berühren!

Stufe Fünf:

Burg der bösen Dämonen — Der Prinz der Dunkelheit erwartet Sie. Viel Glück.

Etape trois:

La tour du baron Rankle — Les plafonds attaquent et des êtres monstrueux émettent des substances vénéneuses. Pouah!

La montagne à l'horrible visage — Cette montagne a un horrible visage et reste bouche bée. Vous devez voyager sur sa langue. Berk!

Etape quatre:

La forêt de cristal — Dans la grotte énorme qui va directement jusqu'au château du démon, il y a une forêt de cristal gigantesque. Surtout, ne touchez pas au cristal!

Etape cinq:

Le château des démons malfaisants — Le Prince des Ténèbres vous y attend. Bonne chance!

Etapa tres:

Torre del Barón Rankle — Los techos atacan, y seres monstruosos emiten substancias venenosas ¡Uf!

Montaña de Faz Horrible — Montaña con faz horrible boquiabierta. Usted tendrá que pasar a través de su lengua. ¡Puaj!

Etapa cuatro:

Selva de cristal — El interior de una enorme caverna que va recta hacia el Castillo de los Demonios es una selva gigantesca de cristal. ¡No toque los cristales!

Etapa cinco:

Castillo de los Demonios — El Príncipe de la Obscuridad le espera. ¡Buena suerte!

Fase tre:

La torre del barone Rankle — I soffitti attaccano ed esseri mostruosi emettono sostanze velenose. Aiuto!

La montagna dalla faccia orribile — Una montagna con un'orribile faccia e la bocca spalancata. Dovete viaggiare passando sulla sua lingua. Si salvi chi può!

Fase quattro:

La foresta di cristallo — All'interno dell'enorme grotta che porta direttamente al castello dei demoni c'è una gigantesca foresta di cristalli. Attenti a non toccare i cristalli!

Fase cinque:

Il castello dei demoni — Il Principe delle tenebre vi attende. Buona fortuna!

Etapp 3:

Baron Plågans Torn — Taken anfaller och olika slags monster sprutar gifter i alla riktningar. Hjälp!

Berget med det fasansfulla ansiktet — Ett berg med ett fruntansvärt ansikte med gapande mun. Du måste ta dig över bergets tunga. Usch!

Etapp 4:

Kristallskogen — Den oändliga kristallskogen finns i den enorma grottan som leder rakt till demonernas slott. Rör inte vid kristallerna!

Etapp 5:

De onda demonernas slott — Mörkrets Prins väntar på dig. Lycka till!

Weapons And Magic:

Sir Arthur begins the game with a sword. As you continue playing and advancing, different weapons are awarded to you. Every time you contact a different weapon, the new weapon will replace the old. If you don't want to lose the weapon you're playing with, jump over the new weapon, being careful not to touch it.

There are six different types of weapons that Arthur can use and each one possesses a different magical talent.

1. **Sword:** It flies straight and is Arthur's first weapon.

   Torpedo Magic: Sword will send torpedoes in three directions; up, right, and left.

2. **Big Axe:** Able to penetrate through things, but cannot be thrown consistently.

   Exploding Magic: Causes explosions all around your position and burns up enemies in one fierce swoop.

3. **Super Sword:** It can't be thrown, but you can cause twice as much damage with one stroke.

   Thunder Dragon Magic: Release the Thunder Dragon upwards and destroy all the enemies in the sky.

Waffen und Magie:

Sir Arthur beginnt das Spiel mit einem Schwert. Während Sie weiterspielen und höhere Stufen erreichen, können Sie verschiedene Waffen erhalten. Jedesmal, wenn Sie eine andere Waffe berühren, ersetzt diese die alte. Wenn Sie nicht die Waffe, die Sie bereits tragen, verlieren wollen, dann springen Sie über die neue Waffe, ohne diese zu berühren.

Sir Arthur kann sechs verschiedene Typen von Waffen verwenden, und jede besitzt eine andere magische Kraft.

① **Schwert:** Es fliegt geradeaus und ist Sir Arthurs erste Waffe.

   Torpedomagie: Das Schwert sendet Torpedos in drei Richtungen: nach oben, nach links und nach rechts.

② **Große Axt:** Kann durch Gegenstände dringen, kann aber nicht immer geworfen werden.

   Explosionsmagie: Verursacht Explosionen überall um Sie herum und zerstört Ihre Feinde in einem einzigen feurigen Aufwasch.

③ **Superschwert:** Es kann nicht geworfen werden, aber Sie können mit einem Hieb doppelt so viel Schaden anrichten.

   Donnerdrachenmagie: Lassen Sie den Donnerdrachen nach oben los und zerstören Sie alle Feinde in der Luft.

Armes et effets magiques:

Sir Arthur commence le jeu avec une épée. Au fur et à mesure du jeu, vous obtenez différentes armes. A chaque fois que vous touchez une arme différente, la nouvelle arme remplace l'ancienne. Si vous ne voulez pas perdre celle que vous êtes en train d'utiliser, sautez par dessus la nouvelle, sans la Toucher.

Sir Arthur peut utiliser six armes de type différent. Chacune possède un effet magique différent.

① **L'épée:** Elle vole tout droit et c'est la première arme d'Arthur.

   Les torpilles magiques: L'épée envoie des torpilles dans trois directions, en haut, à droite et à gauche.

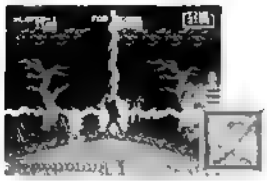
② **La hache:** Elle peut défoncer des choses, mais ne peut pas être bien lancée.

   L'explosion magique: Des explosions se produisent tout autour de votre position et brûlent les ennemis d'un seul coup.

③ **La super-épée:** Elle ne peut pas être lancée, mais vous pouvez faire deux fois plus de dégâts d'un seul coup.

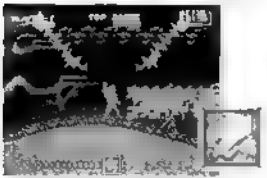
   La magie du Dragon du Tonnerre: Lâchez le Dragon du Tonnerre vers le haut pour détruire tous les ennemis dans le ciel.

1



2

3



Armas y poderes mágicos:

Sir Arthur comienza el juego con una espada. A medida que continue jugando y avanzando, recibirá diversas armas. Cada vez que entre en contacto con un arma diferente ésta reemplazará a la anterior. Si no desea perder el arma con la que esté jugando, salte sobre la nueva teniendo cuidado para no tocarla.

Existen seis tipos diferentes de armas que Sir Arthur podrá emplear y cada una posee un poder mágico diferente:

1 **Espada:** Vuela recta y es el primer arma de Sir Arthur.

Arte mágico de torpedo: La espada emitirá torpedos en tres direcciones, hacia arriba, hacia la derecha, y hacia la izquierda.

2 **Hacha grande:** Capaz de penetrar las cosas, pero no puede lanzarse con exactitud.

Arte mágico de explosión: Causa explosiones alrededor de su posición y quema a los enemigos de un solo golpe.

3 **Superespada:** No puede arrojarse pero causa el doble de daño con un solo golpe.

Arte mágico del dragón de trueno: Suelte al dragón de trueno hacia arriba y destruya a todos los enemigos que se encuentren en el cielo.

Armi e poteri magici:

Sir Arthur inizia il gioco con una spada. Man mano che continuate a giocare e ad avanzare, vi vengono assegnate varie armi. Ogni volta che toccate un'arma diversa, la nuova arma sostituisce quella vecchia. Se non volete perdere l'arma con cui state giocando, saltate sopra la nuova arma stando attenti a non [redacted].

Ci sono sei diversi tipi di armi che Arthur può usare e ciascuna possiede un diverso potere magico:

1 **La spada:** Vola dritto ed è la prima arma di Arthur.

Potere magico delle torpedini: La spada manda torpedini in tre direzioni: in alto, a destra e a sinistra.

2 **La grande ascia:** In grado di passare attraverso le cose, non è possibile però lanciarla bene.

Potere magico dell'esplosione: Provoca esplosioni tutt'intorno al luogo in cui vi trovate e fa bruciare i nemici in un sol colpo.

3 **La super spada:** Non può essere lanciata ma con un solo colpo potete provocare il doppio di danni.

Potere magico del Drago del Tuono. Se il Drago del Tuono viene liberato verso l'alto distrugge tutti i nemici che si trovano in cielo.

vapnen och olika slags magiska krafter:

Sir Arthur börjar spelet med ett svärd. Du vinner nya vapen allteftersom spelet fortsätter. Varje gång du rör vid ett nytt vapen ersätts det gamla vapnet med det nya. Hoppa över det nya vapnet och akta dig att röra vid det, när du vill ha ditt gamla vapen kvar.

Arthur kan använda sex olika slags vapen, alla med olika magiska krafter:

1 **Svärdet:** Som kan kastas rakt och är Arthurs bästa vapen.

Torpeders magik: Svärdet skjuter torpeder i tre olika riktningar: Uppåt, åt höger och vänster.

2 **Den stora yxan:** Som går tvärsigenom allting, men som inte kan kastas konsekvent.

Explosioners magik: Explosioner runtom ditt läge bränner upp fiender i ett enda blixtangrepp.

3 **Det storslagna svärdet:** Som inte kan kastas, men som orsakar dubbelt så stora skador med ett enda hugg.

Åskdrakens magik: Släpp lös åskdraken uppåt för att rensa himlen från fiender.

④ **Fire Water:** When Fire Water hits the ground, it spreads blue flames everywhere. If the Fire Water hits your enemies directly, they will burn.

Fireball Magic: Spead four fierballs in the area surrounding your position. The fireballs will move in a whirlpool-like motion.

⑤ **Discus:** Throw it from a kneeling position and it will skim the ground.

Mirror Magic: A mirror will appear in front of you and for a short period of time, it will protect you like a shield from your enemies.

⑥ **Dagger:** This weapon will fly the farthest and can be thrown consecutively.

Double Magic: For a limited period of time, your double will appear and the two of you can fight together. In fact, your double cannot be defeated.

④ **Feuerwasser:** Wenn Feuerwasser die Erde berührt, verbreiten sich überall blaue Flammen. Wenn das Feuerwasser direkt auf die Feinde trifft, verbrennen sie.

Feuerballmagie: Lassen Sie vier Feuerbälle in alle Richtungen los. Die Feuerbälle bewegen sich wie ein Strudel.

⑤ **Diskus:** Werfen Sie ihn aus knieender Stellung. Er fliegt dicht über dem Boden entlang.

Spiegelmagie: Ein Spiegel erscheint vor Ihnen, und eine kurze Zeit lang schützt er Sie wie ein Schild vor Ihren Feinden.

⑥ **Dolch:** Diese Waffe fliegt am weitesten und kann in schneller Folge geworfen werden.

Doppelmagie: Für eine kurze Zeit lang erscheint Ihr Doppelgänger, und Sie können beide gleichzeitig kämpfen. Ihr Doppelgänger kann nicht besiegt werden.

④ **L'eau de feu:** Lorsque l'eau de feu touche le sol, elle répand des flammes bleues partout. Si elle touche votre ennemi directement, il part en fumée.

Magie des boules de feu: Quatre boules de feu sont disposées autour de votre position. Elle se déplacent en mouvement tourbillonnant.

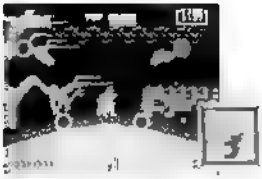
⑤ **Le disque:** Lancez-le en position agenouillée. Il va siffler dans le ciel.

Le miroir magique: Un miroir apparaît devant vous, et pendant un court moment, il vous protège comme un bouclier contre vos ennemis.

⑥ **La dague:** Cette arme est celle qui vole le plus loin. Elle peut être lancée plusieurs fois de façon consécutive.

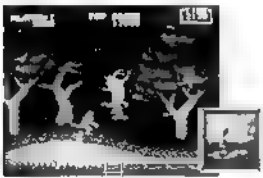
La double magique: Pendant une période limitée, votre double apparaît et vous pouvez combattre à deux. Votre double ne peut pas être vaincu.

4



5

6



4 **Agua ardiente:** Cuando el agua ardiente toque la tierra, despedirá llamas azules por doquier. Si toca directamente a sus enemigos, éstos arderán.

Arte mágico de las bolas de fuego: Esparza cuatro bolas de fuego por el área en el que se encuentre. Las bolas de fuego se moverán en forma de remolino.

5 **Disco:** Tírelo estando arrodillado y saldrá rebotando por el suelo.

Arte mágico del espejo: Un espejo aparecerá frente a usted durandt corto tiempo y le protegerá al igual que un escudo contra sus enemigos.

6 **Daga:** Este arma volará a la máxima distancia y podrá lanzarse consecutivamente.

Arte mágico de la duplicación: Durante un tiempo limitado, aparecerá su doble y los dos podrán luchar juntos. De hecho, su doble no podrá ser derrotado.

4 **L'acqua infuocata:** Quando L'acqua infuocata tocca il suolo, sparge delle fiamme blu ovunque. Se l'acqua infuocata colpisce direttamente i vostri nemici, essi bruceranno.

Potere magico delli palli di fuoco: Dissemina quattro palle di fuoco nell'area intorno a voi. Le palle di fuoco si muoveranno con un movimento a mulinello.

5 **Il disco:** Se lo lanciate mentre siete inginocchiati esso sfiora il [redacted].

Potere magico dello specchio: Uno specchio appare davanti a voi e per un breve periodo di tempo vi proteggerà, a mo' di scudo, dai nemici.

6 **Il pugnale:** Questa arma vola il più lontano possibile e può essere lanciata consecutivamente.

Potere magico del sosia: Per un periodo limitato di tempo, apparirà il vostro sosia e voi due potrete combattere insieme. Infatti, il vostro sosia non può essere sconfitto.

4 **Eldvattnet:** Blå flammor sprider överallt när eldvattnet slår mot marken. Dina fiender brinner upp om eldvattnet slår rakt mot dem.

Eldkulornas magik: Sprid fyra eldkulor runtom dilt läge. Eldkulorna rör sig i virvlande rörelser.

5 **Diskus:** Kasta diskusen från knäböjande läge så att den singlas över marken.

Spegelns magik: En spegel uppenbarar sig framför dig och skyddar dig under en kort stund som en sköld mot dina fiender.

6 **Dolken:** Ett vapen som gång efter annan kan kastas längst bort, längre än något annat vapen.

Tvillingarnas magik: Under en begränsad tidsperiod uppträder din tvilling så att ni kan kämpa tillsammans. Faktum är att ingen kan vinna över din tvilling.

Using The Magic

When the magic suit of armor appears and you touch it, the 'Magic Gauge' appears to indicate that your weapon now has magical powers. You now have the opportunity to use the magic. During firing, the red scale of the Magic Gauge will eventually turn silver starting from the left. When the gauge turns entirely silver, the Weapon Display changes to the Magic Display. Now you have fired enough to use magic.

Treasure Items:

Treasure Chests and Big Jars which are carried by demons will appear during game play. Sometimes you get lucky and the chests and jars will be filled with good things; other results can be dangerous.

- **The Magician:** When the magician appears from inside a Treasure Chest, his magic can turn you into a duck or an old man for a certain period of time. When you're a duck, you're rendered helpless. When you're an old man, your abilities are decreased.

Einsetzen der Magie

Wenn die magische Rüstung erscheint und Sie diese berühren, dann erscheint die Magieanzeige und zeigt, daß Ihre Waffe nun magische Kräfte hat. Sie haben jetzt die Möglichkeit, Magie einzusetzen. Beim Feuern wird die rote Skala der Magieanzeige von links allmählich silberfarben. Wenn die Anzeige ganz silbern geworden ist, wird die Waffenanzeige auf Magieanzeige umgestellt. Jetzt haben Sie genug gefeuert, um Magie zu verwenden.

Schätze:

Schatztruhen und große Töpfe, die von Dämonen getragen werden, erscheinen während des Spiels. Manchmal haben Sie Glück, und die Truhen und Töpfe sind mit Schätzen gefüllt; manchmal können sie aber auch gefährlich sein.

- **Der Magier:** Wenn der Magier aus dem Inneren einer Schatztruhe auftaucht, kann seine Magie Sie eine gewisse Zeit lang in ein Huhn oder einen alten Mann verwandeln. Wenn Sie ein Huhn sind, sind Sie ganz hilflos. Wenn Sie ein alter Mann sind, sind Ihre Kräfte stark beschränkt.

Utilisation de la magie

Lorsque l'armure magique apparaît et que vous la touchez, la "Gauge magique" apparaît pour indiquer que votre arme a maintenant des pouvoirs magiques. Vous pouvez maintenant utiliser la magie. Lorsque vous tirez, l'échelle rouge de la gauche magique peut devenir argentée à partir de la gauche. Lorsqu'elle est entièrement argentée, l'affichage de l'arme devient l'affichage de la magie. Maintenant vous avez suffisamment tiré pour utiliser la magie.

Les trésors:

Des coffres au trésor et de grandes amphores qui sont portés par des démons apparaissent pendant le jeu. Vous aurez parfois la chance de les trouver remplis de bonnes choses. D'autres peuvent être dangereux.

- **Le magicien:** Lorsque la magicien apparaît de l'intérieur d'un coffre au trésor, sa magie peut vous transformer en canard ou en vieil homme pendant une certaine période. Si vous êtes un canard, vous êtes sans défense. Si vous êtes un vieil homme, vous capacités son diminuées.

Empleo de poderes mágicos

Cuando aparezca una armadura mágica y usted la toque, aparecerá el "Calibre de poderes mágicos para indicar que su arma posee ahora poderes mágicos. De esta forma usted tendrá la oportunidad de emplear tales poderes mágicos. Durante el disparo, la escala roja del calibre de poderes mágicos cambiará a color plata comenzando por la izquierda. Cuando el calibre se vuelva completamente plateado el indicador de arma cambiará al de arma mágica. Esto significa que usted habrá disparado bastante como para emplear la magia.

Tesoros

Durante el juego aparecerán cofres y jarrones de tesoros llevados por demonios. Si tiene la suerte de hacerse con los cofres y los jarrones, se llenará de cosas buenas, pero el resultado puede ser también peligroso.

- **El mago:** Cuando aparezca el mago del interior de un cofre sus poderes la convertirán en un pato o en un anciano durante cierto tiempo. En caso de convertirse en un pato, se encontrará indefenso. Si se convierte en un anciano, sus habilidades disminuirán.

Uso dei poteri magici

Quando appare la corazza magica e voi la toccate, appare l'indicatore di poteri magici a indicare che la vostra arma ha ora dei poteri magici. Adesso avete la possibilità di usare i poteri magici. Mentre colpite, la scala rossa dell'indicatore di poteri magici cambia inline in argento a partire da sinistra. Quando l'indicatore è diventato interamente argento, la visualizzazione delle armi cambia nella visualizzazione dei poteri magici. A questo punto avete colpito abbastanza per poter usare i poteri magici.

Tesori:

Nel corso del gioco appaiono scrigni pieni di tesori e grandi vasi trasportati da demoni. A volte se siete fortunati, gli scrigni e i vasi sono pieni di buone cose, altre volte, invece, il loro contenuto si rivela pericoloso.

- **Il mago:** Quando dall'interno di uno scrigno del tesoro appare il mago, il suo potere magico può trasformarvi in un'anatra o in un vecchio per un certo periodo di tempo. Se siete stati trasformati in un anatra, siete inermi. Se siete stati trasformati in un vecchio, le vostre capacità risultano diminuite.

Hur de magiska krafterna utnyttjas

Mätaren för magik visas på bildskärmen efter att du vidrört den magiska vapenrustningen, när den uppenbarar sig, för att ange att ditt vapen un har fått magiska krafter. Nu kan du utnyttja magiken. Den röda skalan på mätaren för magik blir så småningom silvertärgad, med start från vänster, allteftersom du avfyrar dina vapen. Vapenförrådet andras till magidorådet så fort för hela mätaren har blivit silvertärgad för att ange att du nu har skjutit tillräckligt för att använda magik.

Skatterna.

Såväl skattekistorna som de stora krukor, som demonerna bär med sig, uppenbarar sig under spelets gång. Ibland har du tur och då fylls kistorna och krukorna med goda ting, ibland har du otur då kistorna och krukorna kan bli riktigt farliga.

- **Trollkarln:** Du kan trollas till en anka eller en gammal gubbe under en viss tidsperiod, när trollkarln hoppar ut ur skattekistan. Som en anka blir du helt hjälplös. Som en gammal gubbe minskar din skicklighet

2. **Red Armor:** This is released from the demons' jars. Touch it and it's worth 200 points.

3. **Big Red Armor:** Same situation but its point value is 500 points.

4. **Silver Armor:** The normal coat of armor Arthur begins play in. When you're naked this appears to save you.

5. **Magic Armor:** This appears during play and will allow you to use your weapon's magical powers once you don it.

2 **Rote Rüstung:** Diese wird aus den Töpfen der Dämonen geholt. Berühren Sie sie und Sie gewinnen 200 Punkte.

3 **Große rote Rüstung:** Die gleiche Situation aber diesmal bekommen Sie 500 Punkte.

4 **Silberne Rüstung:** Die normale Rustung, in der Sir Arthur das Spiel beginnt. Wenn Sie keine Rustung haben, erscheint diese, um Ihr Leben zu retten.

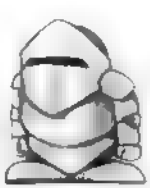
5 **Magische Rüstung:** Diese erscheint während des Spiels und erlaubt es, die magische Kraft Ihrer Waffen einzusetzen, wenn sie getragen wird.

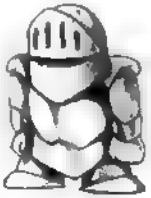
2 **L'armure rouge:** Elle sort d'une amphore des démons. Si vous la touchez, vous gagnez 200 points.

3 **La grande armure rouge:** Même chose, mais elle vaut 500 points.

4 **L'armure argentée:** C'est l'armure normale que porte Arthur au début du jeu. Lorsque vous êtes nu, elle apparaît pour vous sauver.

5 **L'armure magique:** Elle apparaît pendant le jeu et vous permet d'utiliser les pouvoirs magiques de votre arme lorsque vous la revêtez.





2 **Armadura roja**: Ésta sale de los jarrones de los demonios. Tóquela y adquirirá 200 puntos.

3 **Armadura grande roja**. La misma situación, pero los puntos serán 500.

4 **Armadura plateada**: Armadura normal con la que Sir Arthur comenzará el juego. Cuando se encuentre desnudo, aparecerá para salvarle.

5 **Armadura mágica**: Ésta aparecerá durante la reproducción y le permitirá emplear los poderes mágicos de sus armas cuando se la haya puesto.

2 **Corazza rossa**: Questa corazza fuoresce dai vasi dei demoni. Toccatela e otterrete 200 punti.

3 **Grande corazza rossa**: Stessa situazione che si verifica per la corazza precedente, ma questa corazza vale 500 punti.

4 **Corazza d'argento**: La corazza normale con la quale Arthur comincia il gioco. Quando Arthur si ritrova nudo, appare questa corazza in suo aiuto.

5 **Corazza magica**: Appare nel corso del gioco e una volta che l'avete indossata vi consente di usare i poteri magici della vostra arma.

2 **Det röda harnesket**: Harnesket hoppar ut ur demonernas kruka. Rör vid det och det ger dig 200 poänger.

3 **Det större, röda harnesket**: Precis som det mindre röda harnesket, men denna gång får du 500 poänger.

4 **Silverharnesket**: Arthurs normala harnesk när spelet börjar. Detta harnesk uppenbarar sig för att rädda dig när du står där helt naken.

5 **Det magiska harnesket**: Detta harnesk uppenbarar sig under spelets gång och låter dig använda de magiska krafterna hos dina vapen efter att du tagit på dig detta harnesk.

Enemy Lineup:

1. **Skeleton Murderer:**
   Carries a scythe and can cut your life short

2. **Sickle Weasel:**
   Rotating wings shaped like sickles with the body of a weasel for protection

3. **Poisonous Flower:**
   Spews deadly skulls filled with poison from its blossom. Moves with underground legs.

4. **Pigman:**
   A guard to flying goblins and the death spirit

Ihre Feinde:

1. **Skelettmörder:**
   Er trägt eine Sense und kann Ihr Leben verkürzen.

2. **Sichelwiesel:**
   Rotierende Schwingen, geformt wie Sicheln, aber mit dem Körper eines Wiesels.

3. **Giftblume:**
   Sie speit tödliche Totenköpfe gefüllt mit Gift aus ihren Blüten. Sie bewegt sich mit unterirdischen Beinen

4. **Schweinemann:**
   Ein Wächter der fliegenden Kobolde und des Todesgeistes.

Présentation de vos ennemis:

1) **Le squelette meurtrier:**
   Il porte une faux et peut vous trancher le fil de la vie

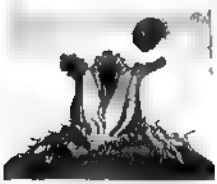
2) **La belette à faucille:**
   Ses ailes tournoyantes sont en forme de faucille. Son corps est celui d'une belette pour sa protection.

3) **La fleur empoisonnée:**
   Elle vomit de sa corolle des crânes mortels remplis de poison. Elle se déplace avec des jambes souterraines

4) **L'homme-cochon:**
   Il garde les lutins volants et l'esprit de la mort

2

3



4

Enemigos:

1. **Esqueleto asesino:**

   Lleva una guadaña que puede acortarle una vida.

2. **Comadreja con manos de hoz:**

   Comadreja que gira sus manos en forma de hoz para protección.

3. **Flor venenosa:**

   Vomita calaveras mortales llenas de veneno a través de sus capullos. Se mueve con patas subterráneas.

4. **Hombre cerdo:**

   Guardián de los duendes voladores y los espíritus de la muerte.

Schieramento dei nemici

1. **Scheletro assassino:**

   Porta una falce e può troncare la vostra vita.

2. **Donnola falciforme:**

   Ali rotanti a forma di falcetti con il corpo di donnola per protezione.

3. **Fiore velenoso:**

   Da suo bocciolo fuoriescono teschi pieni di veleno. Si muove con gambe sotterranee.

4. **Uomo-maiale:**

   Guardiano degli spiriteli maligni volanti e dello spirito della morte.

Fiendens linjer:

1. **Skelettdöden:**

   Bär på en lie och kan ta ditt liv.

2. **Den slingrande vesslekäran:**

   Roterande vingar som skäror på vesslekroppen för skydd.

3. **Den giftiga blomman:**

   Sprutar livshotande dödskallar fyllda med blommans gift. Rör sig på rotliknande underjordiska fötter.

4. **Grismannen:**

   De flygande svartalvernas och de dödliga andernas vakt.

5 **Red Destroyers' King:**

The King of the Red Destroyers. He emits blue killers from his mouth.

6 **Rock Turtle:**

Rock creatures which attack in hordes.

7 **Mud Armor:**

The evil Prince made a suit of armor from mud. If you can penetrate its powers with fire, it will turn back to mud, leaving him defenseless.

8 **Bi-Fang:**

It won't attack, but its body is enveloped in a membrane of poisonous gas. You'll lose a life when you touch it.

5 **König der roten Zerstörer:**

Der König der roten Zerstörer. Er speit blaue Killer aus seinem Mund aus.

6 **Steinschildkröte:**

Steingeschöpfe, die in Horden angreifen.

7 **Schlammrüstung:**

Der böse Prinz hat eine Rüstung aus Schlamm gemacht. Wenn Sie ihre Kräfte mit Feuer durchdringen können, verwandelt sie sich wieder in Schlamm und läßt den Prinzen verteidigungslos.

8 **Bi-Fang:**

Greift nicht an, aber sein Körper ist in giftiges Gas gehüllt. Wenn Sie den Körper berühren, verlieren Sie ein Leben.

5 **Le roi des Red Destroyers:**

Il émet des tueurs bleus de sa bouche.

6 **La tortue de pierre:**

Elle attaque en groupe.

7 **L'armure de boue:**

Le prince malfaisant a fabriqué une armure de boue. Si vous pouvez pénétrer ses pouvoirs par le feu, elle retourne à la boue et il devient inoffensif.

8 **Bi-Fang:**

Il n'attaque pas, mais son corps est enveloppé d'une membrane de gaz empoisonné. Vous perdez une vie si vous la touchez.

5

6

7

8

5 **Rey de los destructores rojos:**

Emite asesinos azules por su boca

6 **Tortuga de piedra:**

Criaturas de piedra que atacan en hordas

7 **Coraza fangosa:**

Príncipe diabólico hecho de una coraza de fango. Si usted puede atacarlo con fuego, se convertirá en barro dejándole indefenso

8 **Cabeza con colmillos:**

No atacará pero su cuerpo está envuelto por una membrana de gas venenoso. Si le toca, usted perderá una vida

5 **Re dei Distruttori Rossi:**

È il Re de Distrutton Rossi. Emette de killer blu dalla bocca.

6 **Tartaruga di roccia:**

Creature di roccia che attaccano in orde

7 **Corazza di fango:**

Principe malvagio ha fabbricato una corazza con il fango. Se riuscite a penetrare col fuoco i suoi poteri, la corazza si trasforma di nuovo in fango lasciando il Principe indifeso

8 **Mostro a due zanne.**

Non attacca, ma il suo corpo è avvolto di una membrana di gas velenoso. Se lo toccate perdete una vita

5 **De röda demonjägarnas kung:**

De röda demonjägarnas kung sprutar blå mördare ut ur munnen.

6 **Stensköldpaddan:**

Stendjur som anfaller i svärmar

7 **Lerharnesket**

Den ondskefulla prinsen gjorde ett harnesk av lera. Om du lyckas genomborra dess kraft med eld omvandlas harnesket till lera och lämnar prinsen hjälplös.

8 **Bi-Fang:**

Bi-Fang anfaller inte, men dess kropp är inlindad i ett lager av giftigt gas. Du dör om du rör vid Bi-Fang

⑨ **Demons Dayfly:**

Giant antfly. Its huge clippers and stinger attached to its tail are deadly.

⑩ **Fire Bat:**

The fire bats are born from evil pillars of fire.

⑪ **Flying Goblin:**

They're everywhere, so keep your head up.

⑨ **Dämonenlibelle:**

Riesige Libelle. Die riesigen Scheren und Stacheln sind tödlich.

⑩ **Feuerfledermaus:**

Die Feuerfledermäuse kommen von den bösen Pfeilern des Feuers.

⑪ **Fliegender Kobold:**

Diese sind überall, achten Sie darum immer darauf, was über Ihnen ist.

⑨ **La fourmi des démons:**

C'est une fourmi géante. Ses pinces énormes et son dard sont mortels.

⑩ **La chauve-souris de feu**

Elle est née de poteaux de feu démoniaques.

⑪ **Les lutins volants:**

Ils sont partout, alors gardez un œil au-dessus de vous.

9

10

9 **Hormiga venenosa:**

Hormiga voladora gigante. Sus enormes pinzas y aguijón de la cola son mortales.

10 **Murciélago de fuego:**

Los murciélagos de fuego nacen de columnas diabólicas de fuego.

Duende volador:

Estos duendes se encuentran por todas partes, por lo que tendrá que andar con mucha cautela.

9 **Effimera del Demonl:**

Formica gigante con le ali. Le grandi cesoie e il pungiglione attaccati alla coda sono mortali.

10 **Pipistrello di fuoco:**

I pipistrelli di fuoco nascono dalle perfide colonne di fuoco.

Spiritello maligno volante:

Questi spiritelli sono ovunque, perciò guardatevi bene intorno.

9 **Demonernas dagslända:**

En jättelik myrslända. Dess klor och gadden på dess bak är dödliga.

10 **Den brinnande läderlappen:**

De brinnande läderlapparna löds ur demonernas eldpelare.

Den flygande svartalven:

De finns överallt så håll vakt uppåt.

Gatekeeper

Giant creatures which guard the gates to the Demons' Castle

1 **Statue of Terror:**

A Statue which guards the passageways of the Castle

2 **Infernomo:**

Scatters flames everywhere while ramming foes with its body.

3 **Mistral Winds:**

Watching for unsuspecting travelers, these winds create hail and lightning to prevent passage through the third gate

Torhüter

Riesige Kreaturen, die die Tore zur Dämonenburg bewachen

1 **Statue des Terrors:**

Eine Statue, die die Wege zur Burg bewacht

2 **Infernomo:**

Verbreitet überall Flammen, während er seinen Gegner mit dem Körper rammt

3 **Mistralwind.**

Diese Winde lauern auf unvorbereitete Reisende und überschütten sie mit Hagel und Blitzen, um das Durchqueren des dritten Tors zu verhindern

Le gardien de la porte

C'est une créature géante qui garde les portes du Château des Démons.

1 **La statue de terreur:**

Elle garde les passages accédant au Château.

2 **Infernomo:**

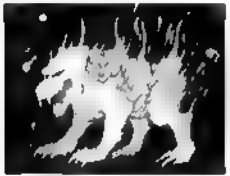
Il projette des flammes partout tout en piétinant ses adversaires de son corps.

3 **Le mistral.**

Ce vent guette les voyageurs sans défiance. Il produit de la grêle et des éclairs pour vous empêcher de passer la troisième porte.

1

2



3

Portero

Criaturas gigantes que guardan las puertas del Castillo de los Demonios.

1 **Estatua terrorífica:**

Estatua que guarda los pasadizos del castillo.

2 **Monstruo ardiente:**

Esparce llamas por doquier mientras embiste.

3 **Vientos mistrales:**

En espera de viajeros insospechados, estos vientos crean granizo y rayos para evitar el paso a través de la tercera puerta.

Guardiano della porta

Creature giganti poste a guardia delle porte del Castello dei Demoni.

1 **Statua del terrore:**

È una statua posta a guardia del corridoi del Castello.

2 **Infernomo:**

Lancia fiamme ovunque mentre urta con il corpo i nemici.

3 **Venti di maestrale:**

Aspettando visitatori non sospettosi, questi venti scatenano grandine e fulmini per evitare il passaggio attraverso la terza porta.

Portvakten

Gigantiska monster som vaktar portarna till demonernas slott.

1 **Skräckens staty:**

En staty, som vaktar gångarna i slottet.

2 **Drakhunden Inferno:**

Sprider flammor åt alla håll medan den rammar fiender med sin kropp.

3 **Mistralvindarna:**

Håller ett vakande öga på omisstänksamma resenärer och sänder ner hagelstormar och blixtrar för att hindra genomgången genom det tredje portvalvet.

Helpful Hints

- Your enemies are defeated by certain tactics, so try to recognize which blows work best and use them in the future.
- Many of the monsters cannot be defeated unless you attempt repeated blows, so don't give up.
- In order to defeat the gatekeepers, you must understand their weak points and plan a strategy.

Nützliche Hinweise

- Ihre Feinde werden durch verschiedene Taktiken besiegt: versuchen Sie darum herauszufinden, welcher Angriff am besten wirkt, und verhalten Sie sich in Zukunft entsprechend.
- Viele der Monstren können nicht besiegt werden, wenn Sie ihnen nicht wiederholte Schläge zusetzen: geben Sie also nicht auf.
- Um die Torhüter zu besiegen, müssen Sie deren schwache Punkte kennen und eine Strategie planen.

Conseils utiles

- Vos ennemis sont vaincus par certaines tactiques, alors essayez de déterminer quel coup porte le mieux et utilisez-le à l'avenir.
- Beaucoup de monstres ne peuvent être vaincus avant de recevoir de nombreux coups. Alors, n'abandonnez pas.
- Pour vaincre les gardiens de la porte, vous devez trouver leurs points faibles et élaborer une stratégie.

Consejos útiles

- Usted podrá derrotar a enemigos con ciertas táctcas, por lo que deberá aprender qué es lo que mejor traba¡a con ellos.
- Muchos monstruos no podrán derrotarse a menos que usted realice varios ataques, por lo que no deberá rendirse.
- Para derrotar a los porteros, tendrá que conocer sus puntos débiles y planear su estrategia.

Suggerimenti utili

- I vostri nemici vengono sconfitti mediante determinate tattiche, cercate pertanto di riconoscere i colpi che funzionano meglio e usateli in futuro.
- Molti dei mostri non possono essere sconfitti, a meno che non tentiate colpi ripetuti, perciò non arrendetevi subito.
- Allo scopo di sconfiggere guardiani delle porte, dovete riuscire a capire i loro punti deboli e mettere a punto una strategia di combattimento.

Råd, som Hjälper dig att Klara dig

- Du vinner över dina fiender med hjälp av olika slags knep. Ta noga reda på vilka slag ger det bästa resultatet och utnyttja dem nästa gång.
- Många bland monstren lyckas du inte slå ned med ett enda slag det behövs fler slag. Ge inte upp!
- Du måste lära dig att känna till portvakternas svagheter för att lyckas slå ned dem. Planera din strategi!

HANDLING THE MEGA DRIVE/ GENESIS CARTRIDGE

The Mega Drive/Genesis Cartridge is intended exclusively for the SEGA MEGA DRIVE/ GENESIS SYSTEM.

For Proper Usage

1. Do not get wet!
2. Do not bend!
3. Do not subject to any violent impact!
4. Do not expose to direct sunlight!
5. Do not damage or disfigure!
6. Do not place near any high temperature source!
7. Do not expose to thinner, benzine, etc.!

- When wet, completely dry before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.

HANDHABUNG DER MEGA DRIVE/GENESIS KASSETTE

Die MEGA DRIVE/GENESIS KASSETTE ist ausschließlich zur Verwendung mit dem SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

1. Vor Nässe schützen!
2. Nicht knicken!
3. Vor Gewalteinwirkungen schützen!
4. Nicht direkt der Sonne aussetzen!
5. Nicht beschädigen oder verunstalten!
6. Vor Hitze schützen!
7. Nicht mit Verdünner, Benzol usw. in Berührung bringen!

- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.

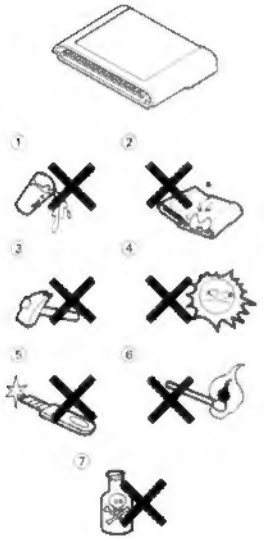
MANIPULATION DE LA CARTOUCHE MEGA DRIVE/GENESIS

La cartouche Mega Drive/Genesis est conçue exclusivement pour le SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM.

Pour une utilisation appropriée

1. Ne pas mouiller!
2. Ne pas plier!
3. Ne pas soumettre à des chocs violents!
4. Ne pas exposer au soleil!
5. Ne pas abîmer!
6. Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur!
7. Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.!

- Si votre cartouche est mouillée, sechez-la bien avant de la reutiliser.
- Si elle est sale, frottez-la avec precaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
- Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.



MANEJO DEL CARTUCHO MEGA DRIVE/GENESIS

El cartucho Mega Drive/Genesis está diseñado únicamente para el MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM.

Para un mejor uso

1. ¡No mojarlo!
2. ¡No doblarlo!
3. ¡No darle golpes violentos!
4. ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
5. ¡No dañarlo ni rayarlo!
6. ¡No exponerlo a altas temperaturas!
7. ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!

- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Después de usarlo, colóquelo en su funda.

PRECAUZIONI RIGUARDO ALLA CARTUCCIA MEGA DRIVE/GENESIS

La cartuccia Mega Drive/Genesis è destinata esclusivamente al "MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM" SEGA.

Per un uso appropriato

1. Non bagnarla!
2. Non piegarla!
3. Evitare i colpi violenti!
4. Non esporla alla luce diretta del sole!
5. Non danneggiarla o colpirla!
6. Non lasciarla vicino a fonti di calore!
7. Non bagnarla con benzina o altro!

- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.

HUR DU SKÖTER MEGA DRIVE/GENESIS-KASSETTERNA

Kassetten Mega Drive/Genesis är endast avsedd att användas tillsammans med SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM.

Försiktighetsåtgärder

1. Aktas för fukt och vatten!
2. Får ej vikas!
3. Får ej utsättas för stötar!
4. Utsätt dem ej för starkt solljus!
5. Öppna dem ej eller skada dem!
6. Förvaras ej nära värmekälla!
7. Använd inga lösningsmedel vid rengöring!

- Om fukt eller liknande hamnar på kassetten, så torka bort det innan användning.
- Om kassetten blir smutsig — torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålvatten.
- Efter användandet : Sätt i kassetten i dess ask.

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

©CAPCOM CO., LTD. 1988, 2019 ALL RIGHTS RESERVED.
REPROGRAMMED GAME©SEGA